



Eksplorasi Sistematika Penciptaan Karya Seni Pertunjukan melalui Teori *Simulacra* Jean Baudrillard

Maulidi Harista^{1*}

¹Program Studi Magister Penciptaan Seni, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Padangpanjang, 27128, Indonesia

*Corresponding Author

Email: maulidiharista716@gmail.com

Article Info

Received on
27/12/2023
Revised on
27/12/2024
Accepted on
30/12/2024

License

©2024. The Author(s).
Published by Program Studi
Seni Drama, Tari dan Musik,
Universitas Jambi. Jurnal
Cerano Seni: Pengkajian dan
Penciptaan Seni Pertunjukan
is licensed under a: [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan cara sistematis dalam menciptakan seni pertunjukan kontemporer dengan konsep *simulacra*. Menggunakan pendekatan *grounded theory* dan *practice-led research*, penelitian ini mengeksplorasi interaksi dinamis antara realitas dan representasi. Temuan menyoroti kompleksitas hubungan antara teori *simulacra* dan praktik seni pertunjukan, menekankan peran *simulacra* sebagai dasar filosofis untuk merancang sistem seni pertunjukan yang kompleks. Simbol-simbol dalam seni pertunjukan tidak hanya sebagai representasi tetapi juga membawa makna mendalam. Secara keseluruhan, penelitian ini membuka peluang untuk pendekatan kreatif dalam seni pertunjukan, menggabungkan estetika dan filsafat, serta mengembangkan konsep dan praktik dalam seni pertunjukan modern.

Kata Kunci: *Simulacra*; Sistematika; Eksplorasi.

Abstract

This research aims to develop a systematic approach to contemporary performing arts creation using the simulacra concept. Employing grounded theory and practice-led research, the study explores the dynamic interaction between reality and representation. Findings highlight the intricate relationship between simulacra theory and performing arts practices, emphasizing simulacra's role as a philosophical foundation for designing complex performing arts systems. Symbols in performing arts serve not only as representations but also convey deep meanings. Overall, this research opens opportunities for a creative approach in performing arts, integrating aesthetics and philosophy, and advancing concepts and practices in modern performing arts.

Keywords: *Simulacra*; Systematic; Exploration.

1. PENDAHULUAN

Seni pertunjukan adalah bentuk ekspresi kreatif yang melibatkan penampilan langsung di depan penonton. Seni pertunjukan selalu melewati beberapa tahapan dalam penciptaannya dan membentuk sistematika penciptaan yang dapat

ditelusuri melalui jejak dramaturgis (S. I. Irianto et al., 2023). Sistematika merupakan susunan atau alur yang digunakan untuk mengorganisir suatu sistem, konsep, atau informasi agar dapat dipahami dengan lebih baik. Seperti dalam domain sistematika penulisan, sistematika ilmiah,



atau sistematika organisasi data, dalam penciptaan seni pertunjukan juga memiliki sistem tertentu yang diterapkan untuk mempermudah pembentukan gagasan dan penggarapan karya (Djatiprambudi, 2017).

Seniman berangkat dari ide (visi dramatis) dalam mengembangkan konsep artistik yang mencakup tema, pesan, dan gaya keseluruhan pertunjukan. Setelah itu, mereka merinci struktur dramatis, memilih elemen visual dan audio, serta merancang koreografi (Irianto et al., 2021). Sistematika dalam penerapan lanjutan juga mencakup penetapan elemen pendukung seperti kostum, setting panggung, dan pencahayaan untuk menciptakan atmosfer yang sesuai. Selain itu, pelaksanaan teknis seperti latihan, pengaturan suara, dan pengaturan pencahayaan dilakukan untuk memastikan pertunjukan berjalan dengan mulus. Selama proses ini, seniman bekerja sama dengan berbagai disiplin seni untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi penonton (Eliza & Irianto, 2018). Melalui sistematika penciptaan ini, seni pertunjukan menjadi sebuah kolaborasi kompleks antara imajinasi, teknik, dan eksekusi yang membentuk sebuah karya seni yang unik dan menginspirasi (Suardina et al., 2022).

Banyak sistematika yang berkembang dalam seni pertunjukan dan sangat beragam bentuknya. Beberapa sistematika yang berkembang banyak mengikuti arus perkembangan teater di beberapa belahan dunia. Beberapa contoh seperti pada teater Barat yang memiliki pendekatan terstruktur dengan tahapan seperti naskah, pemeranan karakter, proses latihan, juga bentuk latihan dan produksi panggung (Yusuf & Dian Anggraini, 2024).

Teater Asia memiliki sistematika berbeda-beda tergantung pada masing-masing tradisi, tetapi seringkali mencakup elemen seperti gerakan tubuh, musik, dan tata rias yang khas (Rosdeen Suboh, 2023; F.M Marijo et al., 2023). Sistematika penciptaan tari melibatkan pembelajaran gerakan, ritme, dan makna budaya,

serta dalam beberapa tradisi, ada penggunaan simbolisme yang mendalam. Sistematika pada opera melibatkan penyatuan musik, drama, dan produksi visual. Prosesnya termasuk pemilihan libretto, komposisi musik, dan pengaturan panggung (Galeati, 2024). Pada seni pertunjukan modern beberapa bentuk seni pertunjukan kontemporer menggabungkan elemen-elemen dari berbagai disiplin seni, menciptakan pendekatan yang lebih bebas dan eksperimental (Harun et al., 2022). Setiap tradisi dan era memiliki sistematika penciptaan sendiri, mencerminkan nilai-nilai, norma-norma, dan inovasi artistik yang menjadi bagian dari masyarakatnya (Rifandi et al., 2023).

Penulis tertarik untuk menjelajahi pendekatan yang lebih kontemporer yang dapat menjadi landasan kreatif sistematika penciptaan dengan melibatkan pemahaman *simulacra*. *Simulacra*, yang merujuk pada representasi atau tiruan yang menggantikan realitas, dapat memberikan dimensi baru dalam sistematika penciptaan karya seni pertunjukan. Misal dalam seni tari, menerapkan konsep *simulacra* dalam penciptaan koreografi dapat membuka peluang untuk merancang gerakan yang membingkai realitas alternatif, memperkaya makna tari dengan lapisan simbolis. Dalam konteks ini, penciptaan tari dapat menjadi eksplorasi yang lebih mendalam dan filosofis, mempertimbangkan tidak hanya teknik artistik tetapi juga esensi yang dihadirkan dalam pertunjukan tari.

Sistematika penciptaan seni pertunjukan yang menggagas pemahaman *simulacra* memberikan kelebihan signifikan dalam mencapai visual yang ringan namun sarat makna. Pendekatan ini mengakui kompleksitas ruang antara realitas dan representasi, memungkinkan penyusunan elemen-elemen artistik yang memandu penonton melalui perjalanan interpretatif yang mendalam. Dengan memanfaatkan *simulacra* sebagai kerangka kerja, sistematika penciptaan dapat merinci tata gerak, musikalitas, tata rias dan elemen lain dalam seni pertunjukan dengan kecermatan filosofis. Hasilnya adalah visual yang menyajikan keindahan estetika yang ringan secara fisik,



namun mampu merangsang refleksi mendalam tentang makna dan substansi. Dengan demikian, sistematika ini membuka pintu bagi pengalaman pertunjukan yang memadukan kelembutan visual dengan kedalaman filosofis, menciptakan resonansi artistik yang memikat dan bermakna.

Melewati beberapa pengalaman mencipta karya pertunjukan dengan media tubuh, penulis sering memikirkan tentang karya yang harus sistematis dan mendalam tetapi ringan dalam penggarapannya. Pemahaman sebelumnya tentang karya yang selalu harus didasarkan pada nilai empiris agar menjadi karya yang bagus adalah pantikan pertanyaan apakah harus selalu begitu? Lantas tidak bisakah karya yang menarik itu hadir tanpa harus disandarkan pada pengalaman empiris?

Sistematika yang coba dilakukan dari pemahaman *simulacra* adalah menciptakan karya tanpa harus disandarkan pada pengalaman empiris. Sistematika ini adalah pertimbangan antara realitas dan representasi dimana data adalah realitas dan karya adalah representasi yang terus berhubungan meski dalam penciptaannya hanya merupakan penggabungan simbol-simbol sembarang yang ditentukan dan membentuk sebuah visual (R et al., 2025; Marrone, 2024). Karya yang selanjutnya terbentuk bisa menjadi karya yang memiliki nilai mendalam atau bisa membentuk estetis visual baru yang dapat diinterpretasikan sangat bebas oleh penontonnya. Perihal studi kasus atau objek material atau contoh barang dalam bahasa kasual, penulis beberapa kali bereksplorasi menciptakan karya dengan cara seperti di atas. Karya-karya yang terbentuk akhirnya mempunyai nilai dan kesan tersendiri yang penulis rasa memiliki sense dan daya hadir yang sangat samar tetapi kuat secara daya pikat visual dan sering memantik penonton untuk bertanya dan berinterpretasi (Cunningham, 2024).

Permasalahan penelitian dalam konteks "eksplorasi sistematika penciptaan seni pertunjukan melalui pemahaman *simulacra*" dapat difokuskan pada beberapa aspek yang relevan

terkait bagaimana pemahaman *simulacra* mempengaruhi dan membentuk sistematika penciptaan seni pertunjukan, serta bagaimana keterkaitan antara konsep *simulacra* dan praktik seni pertunjukan dapat diperkuat untuk menciptakan pengalaman seni yang lebih dalam dan berarti. Berikut adalah beberapa permasalahan penelitian yang mungkin dapat dijadikan titik awal:

1. Bagaimana pemahaman *simulacra* dapat diintegrasikan ke dalam sistematika penciptaan seni pertunjukan, dan apa implikasinya terhadap pengalaman estetis dan makna visual?
2. Bagaimana teori semiotika dapat diterapkan secara konkret dalam elemen-elemen seni pertunjukan seperti gerakan tubuh, musik, tata panggung, dan lainnya?
3. Bagaimana simbol-simbol dalam seni pertunjukan menciptakan naratif visual yang kohesif, dan bagaimana dinamika simbolik ini mempengaruhi persepsi penonton?
4. Sejauh mana konsep *simulacra* mempengaruhi keputusan kreatif dalam proses penciptaan seni pertunjukan, seperti pemilihan kostum, penataan panggung, atau koreografi?
5. Bagaimana keterkaitan antara teori *simulacra* dan praktik seni pertunjukan dapat diperkuat untuk menciptakan pengalaman seni yang lebih dalam dan makna filosofis?
6. Sejauh mana konsep *simulacra* relevan dalam seni pertunjukan lokal, dan bagaimana pengaruh budaya lokal memainkan peran dalam interpretasi dan ekspresi konsep ini?

Permasalahan penelitian yang dibentuk harus sesuai dengan tujuan penelitian dan mampu menggali secara mendalam tentang kaitan antara *simulacra* dan sistematika penciptaan seni pertunjukan.



Implikasi penelitian ini terdapat pada pengembangan pendekatan yang sistematis dalam penciptaan seni kontemporer. Penelitian ini menawarkan metode baru dalam penciptaan seni pertunjukan. Studi ini berkontribusi untuk menggambarkan tentang simbol yang mampu merepresentasikan realitas. Penelitian ini menawarkan kerangka kerja filosofis dalam upaya penciptaan seni.

Teori Baudrillard mengenai simulasi dan *simulacra* mengeksplorasi konsep-konsep seperti realitas hiperbola dan kehilangan makna (Prior, 2024). Pemahaman mendalam terhadap teori ini dapat membantu merancang sistematika yang mengeksplorasi batas antara realitas dan representasi dalam seni pertunjukan. Dalam mengintegrasikan pemahaman *simulacra* ke dalam sistematika penciptaan seni pertunjukan, kombinasi teori-teori di atas dapat memberikan dasar yang kaya dan mendalam untuk merancang pengalaman seni yang menggugah pemikiran (Chairunnisa et al., 2023; Núñez Sánchez & Serra, 2023).

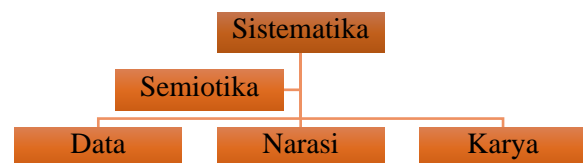
2. METODE

Pentingnya sebuah metode dalam penelitian tidak dapat diabaikan karena metode menjadi landasan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data. Metode memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan ketelitian dan kredibilitas. Selain itu, metode juga memungkinkan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian secara efektif dan menyelidiki fenomena dengan pendekatan yang sesuai. Tanpa metode yang tepat, risiko terjadinya bias atau interpretasi yang salah dapat meningkat, sehingga membuat hasil penelitian menjadi kurang valid dan reliabel (Arief & Sugiarti, 2022; Susandro & Irianto, 2022).

Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah *grounded theory*, sebuah pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan teori dari data yang dikumpulkan. *Grounded theory* cocok digunakan

ketika penelitian bertujuan untuk menjelajahi dan memahami konsep atau proses yang kompleks, yang sesuai dengan tujuan penelitian "eksplorasi sistematika penciptaan seni pertunjukan melalui pemahaman *simulacra*" (O'Callaghan et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendekati penelitian dengan pikiran terbuka dan memungkinkan teori untuk muncul dari data, bukan sebaliknya (Turner & Astin, 2021; Deering & Williams, 2020).

Grounded theory sangat relevan dalam konteks penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk menjelajahi dinamika dan konsep-konsep yang mungkin muncul selama penciptaan seni pertunjukan dengan menggunakan pemahaman *simulacra*. Teori yang dikembangkan akan merinci hubungan antara elemen-elemen seni pertunjukan yang dibuat, memungkinkan peneliti untuk memahami cara simbol-simbol dan makna muncul dalam konteks sistematika penciptaan. Dengan demikian, *grounded theory* memberikan landasan metodologis yang kuat untuk menyelidiki kompleksitas penciptaan seni pertunjukan yang bersifat eksploratif dan bermakna (Candra Susanto et al., 2024; Zamani & Babaei, 2021).



Gambar 1.

Bagan eksplorasi sistematika penciptaan karya
(Bagan: Maulidi, 2023)

Dalam penelitian ini, metode *practice-led research* digunakan sebagai komplementer untuk mendukung pendekatan *grounded theory*. *Practice-led research* adalah metode penelitian yang menempatkan praktek artistik sebagai pusat eksplorasi dan pemahaman fenomena tertentu (Kerrigan, 2022). Dalam konteks penelitian seni pertunjukan melalui pemahaman *simulacra*, praktik seni pertunjukan yang melibatkan proses kreatif aktif digunakan sebagai eksperimen.



Menciptakan karya seni menjadi suatu bentuk eksplorasi praktik yang memungkinkan peneliti untuk secara langsung terlibat dalam proses penciptaan. Proses ini dapat mencakup pengembangan koreografi, pemilihan musik, perancangan kostum, dan aspek-aspek lain dari seni pertunjukan. Melalui eksperimen ini, peneliti dapat merasakan, mengamati, dan merefleksikan dinamika antara pemahaman *simulacra* dan proses penciptaan seni pertunjukan (Mortensen Steagall, 2022; Higgins et al., 2021).

Penerapan kedua metode, *grounded theory* dan *practice-led research*, menjadi sebuah kekuatan yang kuat dalam menjalankan penelitian ini. *Grounded theory* memberikan dasar teoritis yang mendalam melalui analisis data kualitatif, sedangkan *practice-led research* membawa dimensi praktik yang kaya dan kontekstual. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya memahami secara konseptual tetapi juga merasakan secara langsung proses penciptaan seni pertunjukan yang berlandaskan pemahaman *simulacra*. Dengan memadukan eksplorasi teoretis dan praktik, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih holistik dan mendalam terhadap pemahaman tentang sistematika penciptaan seni pertunjukan. Keseluruhan, integrasi *grounded theory* dan *practice-led research* membentuk pendekatan metodologis yang komprehensif dan relevan dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pemahaman *simulacra* secara nyata mempengaruhi sistematika penciptaan seni pertunjukan. Melalui pendekatan *grounded theory*, ditemukan bahwa simbol-simbol yang muncul dalam seni pertunjukan menciptakan naratif visual yang bersifat kompleks dan mendalam. Proses eksplorasi praktik melalui metode *practice-led research* juga memberikan wawasan berharga tentang bagaimana pemahaman *simulacra* terintegrasi dalam setiap

langkah penciptaan. Hasil eksperimen menciptakan karya seni menunjukkan bahwa konsep-konsep *simulacra* dapat diwujudkan melalui gerakan tubuh, penataan panggung, dan elemen visual lainnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam memahami keterkaitan antara teori *simulacra* dan praktik seni pertunjukan.

Pembahasan lebih lanjut menyoroti implikasi temuan ini terhadap perkembangan seni pertunjukan dan teori *simulacra*. *Simulacra*, sebagai kerangka teoritis, membuka peluang untuk merancang pengalaman visual yang menggugah dan penuh makna. Penelitian ini menegaskan bahwa pemahaman *simulacra* dapat menjadi pedoman bagi seniman pertunjukan dalam menggali makna-makna mendalam melalui karya-karya mereka. Selain itu, hasil penelitian ini menyiratkan perlunya integrasi antara pendekatan teoritis dan praktik dalam konteks seni pertunjukan. Dengan memahami peran konsep *simulacra*, seniman dapat menciptakan karya yang tidak hanya estetis tetapi juga sarat dengan makna filosofis dan simbolis.

3.2. Pembahasan

Teuku Umar bukan hanya pejuang yang tangkas dalam berperang. Ia juga seorang yang sangat cerdas meskipun tidak pernah mengenyam bangku sekolah. Taktik dan manuvernya yang tak terduga dan mengejutkan seringkali membuat orang heran sekaligus bingung, termasuk istrinya sendiri, Cut Nyak Dhien. Tahun 1883, Teuku Umar berdamai dengan Belanda. Ia bahkan masuk dinas militer Belanda. Gaya Umar ini bertolak belakang dengan karakter istrinya, Cut Nyak Dhien. Hingga akhir Perang Aceh kelak, Dhien tidak sudi takluk kepada bangsa asing yang telah menginjak-injak tanah kelahirannya (Parlindungan et al., 2023). Namun, dengan terpaksa, ia menyetujui langkah Umar kendati terus mengikuti gerak-gerik suaminya itu. Pada 1884, sebuah kapal milik Inggris terdampar di perairan Aceh. Kapal bernama Nesisero (atau Nisero) beserta kapten dan seluruh awak kapalnya itu disandera oleh penguasa kawasan tersebut, Teuku Imam Muda



Raja Teunom. Raja Teunom meminta tebusan dalam jumlah besar jika ingin para tawanan beserta kapalnya dibebaskan (Higgins et al., 2021). Gubernur Aceh, Laging Tobias, panik karena persoalan ini telah memperburuk hubungan Belanda dengan Inggris. Maka, Teuku Umar diminta untuk segera mengatasi masalah ini lantaran Belanda enggan membayar tebusan. Umar yang sesama orang Aceh diharapkan bisa melunakkan Teuku Imam Muda Raja Teunom (Putra & Ma'ruf, 2020).

Teuku Umar berlayar dengan 32 orang anak buahnya dan pasukan Belanda ke Teunom. Dalam perjalanan, para prajurit Belanda dibunuh dan persenjataan mereka dirampas hingga memposisikan Belanda semakin berpolemik dengan Inggris karena gagal membebaskan para sandera. Inggris terpaksa membayar seratus ribu ringgit sebagai tebusan dan Belanda harus mencabut blokade terhadap Pelabuhan Teunom. Teuku Umar tidak kembali ke kubu Belanda, melainkan pulang ke markas rakyat Aceh yang dipimpin Cut Nyak Dhien. Kepulangan Umar membawa tambahan persenjataan dan barang-barang berharga yang dirampas dari kapal Belanda (Ikhwan, 2022).

3.2.1. Penentuan Narasi

Karya didasarkan pada praduga bahwa adanya momen sepertiga malam yang dilakukan oleh sosok Teuku Umar untuk meyakinkan diri dan membulatkan tekad atas keputusannya untuk mengkhianatkan dirinya sendiri. Ia melakukan pengkhianatan terhadap pasukan pejuang dan masyarakat Aceh dengan membelot kepada pihak penjajah Belanda, yang pada kenyataan Teuku Umar hanya berpura-pura membelot untuk bisa merampas kebutuhan perang yang akan disebarkan ke pasukan Aceh. Tentu keputusan ini sangat berbahaya karena mempertaruhkan nyawanya sendiri, tapi ia rela demi masyarakat dan tanah Aceh.

3.2.2. Pengkaryaan

Karya dirangkai minimalis dengan mempertimbangkan kepentingan setiap elemen

pendukungnya baik gerak, musik, kostum, ruang dan juga cahaya. Koreografer mencoba menyusun karya sederhana dengan menetapkan simbol-simbol dari setiap elemen pendukung karya. Adapun perincian yang direncanakan sebagai berikut:

3.2.3. Penari

Penari dalam karya ini berjumlah empat penari yang terbagi kedalam tiga penari laki-laki dan satu penari perempuan. Belum ada kepentingan tertentu dari segi jumlah, tetapi yang memantik jumlah laki-laki lebih banyak karena Teuku Umar adalah laki-laki. Adanya satu penari perempuan karena pada penalaran awal koreografer berinterpretasi tentang faktor x yang menjadikan laki-laki memiliki sifat maskulin sebagai dominasi sifat, dan dalam diri setiap laki-laki juga pasti ada faktor y yang menjadi sifat feminim akan tetapi kadarnya sedikit.

3.2.4. Gerak

Gerak dalam karya ini berbentuk loncatan yang dipadukan dengan permainan pola lantai. karya ini hanya memiliki dua motif yang ditetapkan kedalam motif 1 dan motif 2. Dari bentuk gerak yang dijelaskan sebelumnya, kemudian ditetapkan pose yang berbeda antara tiga penari laki-laki dengan 1 penari perempuan. Perbedaan pose hanya ada pada bagian tangan. Pada penari laki-laki, tangan kiri mencengkeram tangan kanan di depan dada sisi kiri sembari tangan kanan diletakkan handprop untuk dijaga agar tidak jatuh saat melakukan rangkaian koreografi, sedangkan pada penari perempuan tangannya menjinjing rok.

3.2.5. Musik

Musik dalam karya ini bukan sebagai pengiring, tetapi sebagai penanda latar waktu dari narasi yang diangkat kedalam karya. Selain itu, musik dalam karya ini juga menjadi transisi perpindahan dari motif 1 ke motif 2. Musik berdurasi 2 menit dan bermain di penghujung motif 1.

3.2.6. Kostum

Kostum didominasi warna hitam dengan sedikit aksesoris sebagai pemanis visual. Kostum



berbentuk rok, tanpa atasan bagi laki laki, dan memakai mekak hitam bagi penari perempuan.

3.2.7. Ruang

Ruang pentas yang ditetapkan berbentuk segitiga. Segitiga diinterpretasikan pada trilogi hubungan manusia dengan tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam.

3.2.8. Tata Cahaya

Tata cahaya dalam karya ini hanya memakai satu warna yaitu kuning redup seperti lampu kuning jaman dulu di rumah-rumah pedesaan. Cahaya ini juga menjadi penguat penanda latar waktu dalam narasi karya. Pada motif satu lampu statis dan pada motif dua lampu di hidup matikan (strobo) sampai akhir untuk memperkuat suasana yang dibangun dalam motif 2.

3.3. Kebaruan dan Implementasi Penelitian

Konsep Simulacra Jean Baudrillard merupakan teori baru dalam pengkajian seni, sehingga belum banyak penelitian yang menggunakannya. Sebagai konsep pertunjukan, teori Simulacra belum pernah digunakan sebelumnya. Hal ini menegaskan bahwa penyusunan konsep seni pertunjukan menggunakan teori Simulacra merupakan metode penciptaan yang baru. Selain itu, perumusan ini menggunakan dua pendekatan yang relatif baru dalam dunia kajian seni, yaitu grounded theory dan practice-led research.

Secara keseluruhan, dampak dari penelitian ini adalah menawarkan pendekatan baru dalam penciptaan seni kontemporer. Penggabungan dua aspek, yaitu estetika dan filosofi bisa menjadi sumber inspirasi bagi praktisi dalam menciptakan karya seni kontemporer. Hasil penelitian ini juga mendorong eksplorasi baru yang melampaui batas-batas disiplin seni pertunjukan. Studi ini dapat dijadikan panduan bagi praktisi dan akademisi seni dalam mendalami proses kreatif seni kontemporer.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan gambaran holistik tentang bagaimana pemahaman *simulacra* dapat

membentuk sistematika penciptaan seni pertunjukan. Pendekatan *grounded theory* dan *practice-led research* masing-masing menyediakan perspektif teoretis dan praktik, yang saling melengkapi dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Integrasi antara teori dan praktik ini menghasilkan wawasan yang mendalam tentang dinamika seni pertunjukan, menciptakan landasan untuk pengembangan konsep-konsep artistik yang lebih berarti dan inovatif. Keseluruhan, penelitian ini berperan sebagai kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman kita tentang bagaimana *simulacra* dapat membentuk dan membimbing proses kreatif dalam seni pertunjukan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. F., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *JURNAL ILMIAH ILMU KOMPUTER*, 8(2), 87–93. <https://doi.org/10.35329/jiik.v8i2.229>
- Candra Susanto, P., Yuntina, L., Saribanon, E., Panatap Soehaditama, J., & Liana, E. (2024). Qualitative Method Concepts: Literature Review, Focus Group Discussion, Ethnography and Grounded Theory. *Siber Journal of Advanced Multidisciplinary*, 2(2), 262–275. <https://doi.org/10.38035/sjam.v2i2.207>
- Chairunnisa, A. F., Mayasari, M., & Lubis, F. O. (2023). Hiperrealitas dalam Media Sosial. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 611–625. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4692>
- Cunningham, J. (2024). SIMULACRA ON STEROIDS: AI ART AND THE BAUDRILLARDIAN HYPERREAL. *Issues In Information Systems*, 25(2). https://doi.org/10.48009/2_iis_2024_101
- Deering, K., & Williams, J. (2020). Approaches to reviewing the literature in grounded theory: a framework. *Nurse Researcher*, 28(4), 9–15. <https://doi.org/10.7748/nr.2020.e1752>
- Djatiprambudi, D. (2017). Penciptaan Seni sebagai Penelitian. *Seminar Nasional Seni*



- Dan Desain: “Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni Dan Desain.”
- Eliza, M., & Irianto, I. S. (2018). PROSES KREATIF KOMUNITAS SENI NAN TUMPAH. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 174. <https://doi.org/10.24114/gr.v7i2.11055>
- F.M Marijo, M. O. D. S., Jazuli, M., & Mari'i, M. (2023). Estetika Timur Dalam Teater Tradisional Kemidi Rudat Lombok. *Jurnal Sitakara*, 8(2), 172–182. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v8i2.12829>
- Galeati, M. (2024). Harmonizing digital innovations with Western opera: A literature review of audience development strategies. *IUL Research*, 5(10), 213–237. <https://doi.org/10.57568/iulresearch.v5i10.607>
- Harun, A., Zaitun, K., & Susandro, S. (2022). Postdramatik: Dramaturgi Teater Indonesia Kontemporer. *Dance and Theatre Review*, 4(2), 57–69. <https://doi.org/10.24821/dtr.v4i2.6450>
- Higgins, M., Madan, C. R., & Patel, R. (2021). Deliberate Practice in Simulation-Based Surgical Skills Training: A Scoping Review. *Journal of Surgical Education*, 78(4), 1328–1339. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.11.008>
- Ikhwan, M. (2022). ANALISIS KARAKTER SEMANGAT KEBANGSAAN CUT NYAK DIEN SEBAGAI TOKOH PELOPOR PERJUANGAN PEREMPUAN. *Nazharat: Jurnal Kebudayaan*, 28(1), 70–80. <https://doi.org/10.30631/nazharat.v28i1.41>
- Irianto, I. S., Sahrul, N., & Novesar, J. (2021). VISI DRAMATIK SOEKARNO DALAM DRAMA RAINBOW: POETRI KENTJANA BOELAN. *Melayu Art and Performance Journal*, 4(2), 141–159.
- Irianto, S. I., Handayani, L., & Gustyawan, T. (2023). Rekonstruksi Dramaturgi Soekarno dalam Drama Rainbow: Poetri Kentjana Boelan. *Dance & Theatre Review*, 6(1), 26–42.
- Kerrigan, S. (2022). The Palgrave Handbook of Script Development. *Media Practice and Education*, 23(3), 297–298. <https://doi.org/10.1080/25741136.2022.2056789>
- Marrone, G. (2024). Ten theses for a semiotic study of the city: notes, observations, proposals. In *Semiotic Approaches to Urban Space* (pp. 32–65). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781800887220.00009>
- Mortensen Steagall, M. (2022). Immersive Photography: a review of the contextual knowledge of a PhD practice-led research project. *Revista GEMInIS*, 13(2), 73–80. <https://doi.org/10.53450/2179-1465.RG.2022v13i2p73-80>
- Núñez Sánchez, F., & Serra, M. (2023). EL LEGADO DE JEAN BAUDRILLARD EN EL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN. UNA REVISIÓN SISTEMATIZADA. *Signa: Revista de La Asociación Española de Semiótica*, 32, 473–495. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32709>
- O’Callaghan, C., Dwyer, J., & Schofield, P. (2024). Thematic analysis informed by grounded theory (TAG) in healthcare research: foundations and applications. *Qualitative Research in Psychology*, 21(3), 279–306. <https://doi.org/10.1080/14780887.2024.2347580>
- Parlindungan, F., Rifai, I., Nuthihar, R., & Dewayani, S. (2023). *Fostering Peace and Harmony Through Indonesian Heroes’ Stories: A Systematic Review of Literature* (pp. 349–364). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-060-2_32
- Prior, N. (2024). Cultural Sociology’s Vistas: A Response to Thorpe’s Cultural Sociology of Cultural Representations. *Journal of Cultural Analysis and Social Change*, 9(2), 12. <https://doi.org/10.20897/jcasc/15784>
- Putra, Z., & Ma’ruf, J. J. (2020). Konsep Kepemimpinan Teuku Umar dalam Konteks Ilmu Manajemen Kontemporer: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(2). <https://doi.org/10.35308/jbkan.v4i2.3896>
- R, K., A, P., Hoque, M. S., & C, P. M. (2025). Trauma and the Mediation of Memory in



- Don DeLillo's Falling Man. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(6), 1877–1884. <https://doi.org/10.17507/tpls.1506.16>
- Rifandi, I., Susandro, S., & Satria Irianto, I. (2023). Estetika Komoditas pada Opera Batak Si Mardan. *Jurnal Sendratasik*, 12(4), 509. <https://doi.org/10.24036/js.v12i4.126093>
- Rosdeen Suboh. (2023). Teater Tradisional Mendu dan Bangsawan di Asia Tenggara: Hubungan Kait Sejarah dan Elemen Persembahan. *Wacana Seni Journal of Arts Discourse*, 22. <https://doi.org/10.21315/ws2023.22.3>
- Suardina, N., Suardana, I. W., & Laba, I. N. (2022). Patra Punggel dalam Telaah Konsep Penciptaan Seni Visual. *Panggung*, 31(4). <https://doi.org/10.26742/panggung.v31i4.1907>
- Susandro, S., & Irianto, I. S. (2022). PERAN PENONTON ATAS PERTUNJUKAN TEATER “RUMAH JANTAN” KARYA/SUTRADARA SYUHENDRI. *Jurnal Cerano Seni: Pengkajian Dan Penciptaan Seni Pertunjukan*, 1(01), 15–25. <https://doi.org/10.22437/cs.v1i01.18688>
- Turner, C., & Astin, F. (2021). Grounded theory: what makes a grounded theory study? *European Journal of Cardiovascular Nursing*, 20(3), 285–289. <https://doi.org/10.1093/eurjcn/zvaa034>
- Yusuf, M., & Dian Anggraini, R. (2024). Estetika Barat dan Timur. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(6), 423–428. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v4i6.816>
- Zamani, B., & Babaei, E. (2021). A Critical Review of Grounded Theory Research in Urban Planning and Design. *Planning Practice & Research*, 36(1), 77–90. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1830240>